

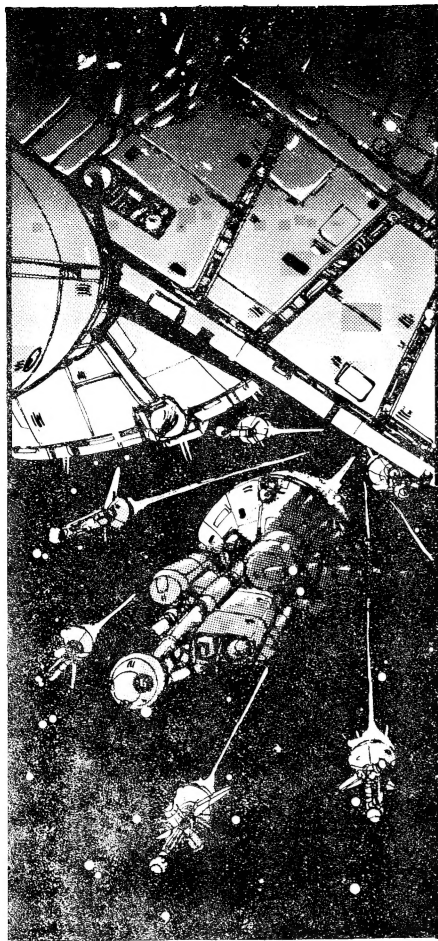
PRODUCED GREAT AND K₂STAFF



MANUAL OF
VERMILION

©1989, 12.1.

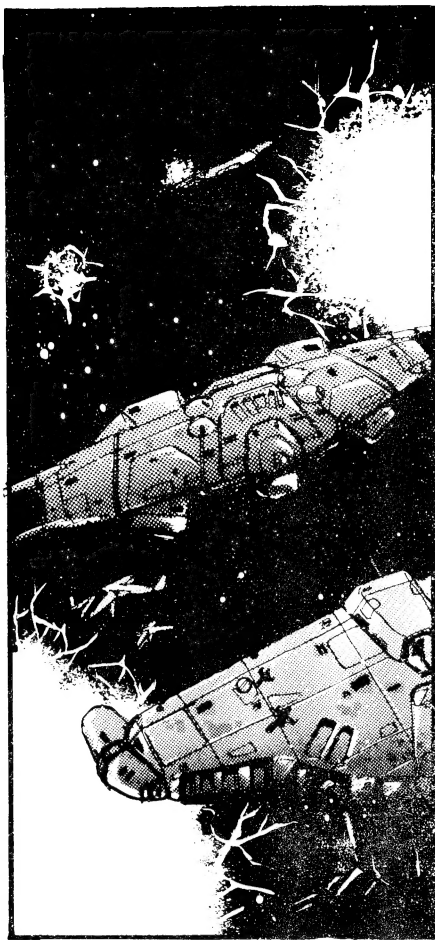
太陽系が
ノグアにより
消し炭と化して
はやノ千年：



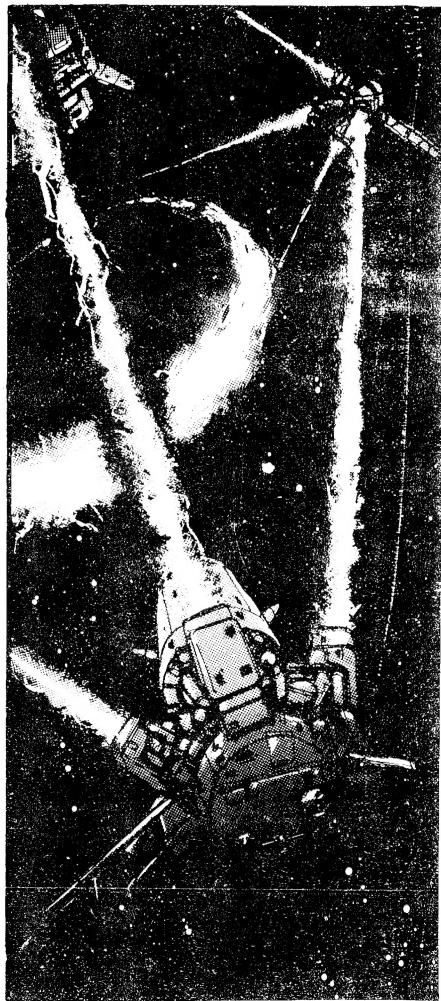
数千万の準光速
エクソダス
シップにより
銀河に散らばった
人類は：



ブラッタホール
 トロイドを
 使用した
 ワープレイトに
 より：
 疑似恒星時代の
 幕をあけた：



それは宇宙海賊
 星間戦争：
 はてはバサーカーまで
 出没する：
 まことにぎやかな
 時代の
 始まりであった：



VERMILION DICTIONARY

■ ブラックホール・トロイド

3つ以上の、人工ブラックホール（超重力場）を、高速回転させることにより、得られるドーナツ状の輪、普段は黒に見えるはずの、ブラックホールであるが、高速で回転しているため星間水素が、プラズマ化して引きこまれるさいの、光が薄く見える。

■ ワープ・ゲート

ブラックホールトロイドを使用した、恒星間連絡網。トロイドのドーナツに、突入するさい的確な角度を取ることににより目的地の別のゲートに、移動が可能。

■ 宇宙海賊

地球の中世にはよくいたならず者の一種で、山と海に居たことからそれぞれ、山賊、海賊と、言われていたが、この場合は宇宙を海にたとえている。最も有名な人物として、ハーロック、エメラルダスハンソロ等の、人物が上げられる。

■ バサカー

無人戦艦が進化して（バグと言う説がある）、一種の疑似人格を、もったもの。その多くは戦闘艦ゆえか、生物、とくに炭素系生物に疑似拒絶反応をおこし、ともかく撃滅しようとする本能をもつ、古いものは、謎の、太古の、星間帝国から、某国の秘密兵器まで、かなりの、年代の幅がある。一部バサカーは、自己複製能力があり、一種独特の文明を、形成している、機種もある。

■ ウェポン・ラック

武器を設置する、又は収納する装置で、固定のものもあるが、切換え式に武装を換えられる物も存在する。しかし、バルカン、レーザー、ミサイルとも、一定量のエネルギーしか使用できないため、発射数が、限られる。

エネルギーを、バルカン式に打出す方式が、もっともエネルギー効率がいいが、ミサイルにあたっては、その推進の為のパワー充填や、カルフォルニウム弾頭を、活性化させる為に、発射間隔が長くなる。

■ カルフォルニウム

限界量が、（爆発する為に必要とされる量）少ない核分裂物質（原爆の材料）半減期が短い。（人工的に作られるアイソトープ元素なので使用できる時間が3時間少々）

■ ノグァ

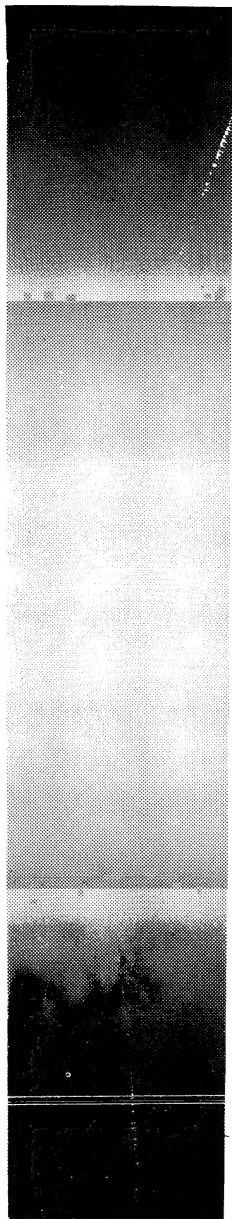
恒星が寿命に達すると収縮し、一時的に多量のエネルギーを放出する、そのさい惑星はほとんど破壊される。太陽は、これにならないと、言われているが、定かでない。

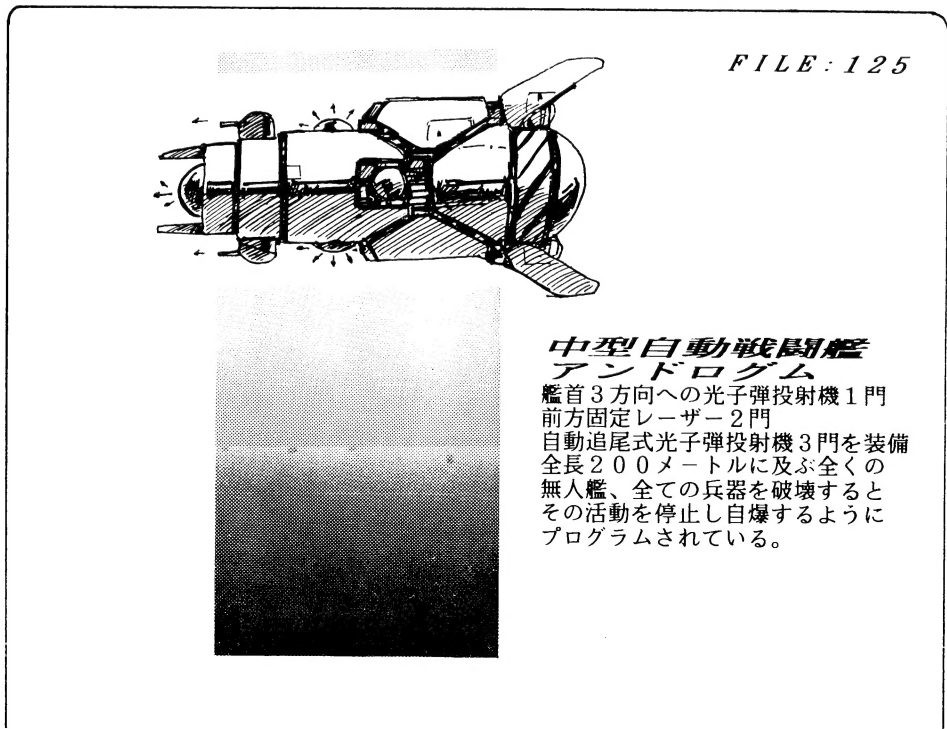
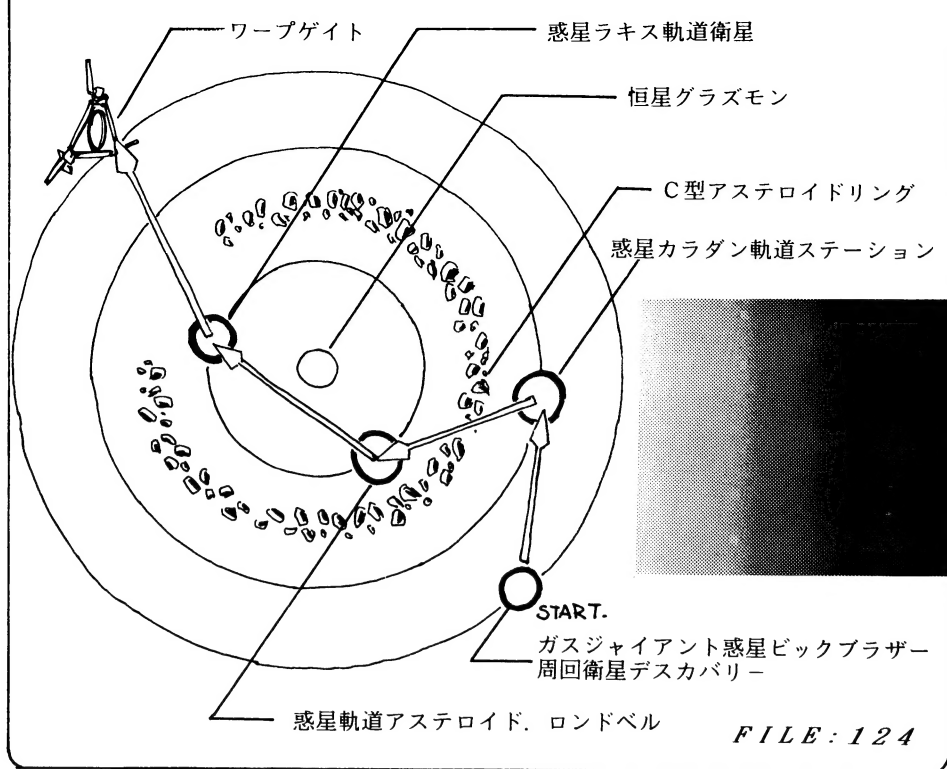
■ 華光速

読んで字のごとく光速に準ずるスピード。光速はこれられないと言う、有名なアインシュタインの理論により、通常方法による加速はここまでしか行えないはずである。

■ エクソダス・シップ

脱出船。この場合人類の手による、巨大な恒星間宇宙船をさす。その推進エネルギーには木星のほとんどの質量を使用するはめになった。数種のタイプが存在し、それぞれほぼ1千人が乗船可能と思われる。





中型自動戦闘艦 アンドロダム

艦首3方向への光子弾投射機1門
前方固定レーザー2門
自動追尾式光子弾投射機3門を装備
全長200メートルに及ぶ全くの
無人艦、全ての兵器を破壊すると
その活動を停止し自爆するように
プログラムされている。

れがあります、御注意下さい。

ゲームの遊び方

オープニング部

SPACEキーを押すと、キャンセルされてイベントの最初に行きます、御覧になりたい方は、そのまま何も押さないで下さい。

イベント部

メッセージを読み終わったら、SPACEキーを押して下さい。ESCキーで、イベント部をキャンセルします。

VERMILION

PRODUCED. GREAT
&
K₂STAFF



シールド・ゲージ インジケータ・ランプが、すべて消えたあと避難もしくは、敵機等と接触すると、ゲームオーバーになります。スペースを押すとゲーム画面にもどりま、押さない場合も一定時間たつとゲームにもどります。

アフターケアについて

プログラムが正常に動かない場合は、次の点を確認して下さい。
本体の周辺機器との接続は、ちゃんとされてますか？
操作ミスを、していませんか？(軟DISKの故障等)
機種とソフトは対応してますか？
DISKを、傷つけていませんか？

K₂スタッフ

原案・原作 佐伯KOUJI
プログラマー 佐伯KOUJI
サブ・プログラマー MASUDA
C・G 佐伯KOUJI
マップデザイナー 砂 詩 秋
キャラクターデザイナー & ドットC・G 佐伯KOUJI

ミュージック 夏 持 秋
デバック Mr MURAKAMI
Mr FUKUDA
Mr KAWAKITA

TAKANORI. YAMADA

HOW TO START

ゲームの仕組みに、もししくはオートスタートのしかた

コンピュータ本体のモード設定スイッチを、V2にして
たち上げて下さい。4MHz、8MHzにこだわらず
さんが、8MHzはより高速でゲームが作動します
それだけゲームが、むずかしくなります、ドライブ1に
DISKAを、ドライブ2にセーブDISKを(セーブ
しない場合はSYSTEM DISKでも、起動可能で
とす。)セットして、電源を入れて下さい。

セーブ DISKの作り方

5インチ2DのブランクDISKを、ドライブ2に入れ、
システムをドライブ1に入れたち上げて下さい。そのさ
いシステムDISKにプロテクトシートがはってあるこ
とを確認して下さい。コピープログラムが作動したのを
確認して画面メッセージにそってリターンキーを押して下
さい、自動的にフォーマットと、コピーを、はじめます。
終了メッセージが出たら、画面メッセージにそって、フ
ロップピーを、ぬいて下さい。

データのセーブ・ロード

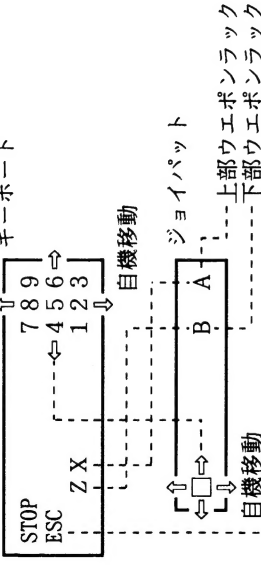
イベント・グラフィック表示の時に、STOPキーを押
すとモードに入ります。画面メッセージにそって、リター
ンで決定して下さいESCで モードからぬけます。

御注意!

ゲーム使用中DISKは、絶えず読み込まれています、
指示がない限りDISKをドライブより取り出したり、
ふたを開けたりしないで下さい。DISKが破損する恐

シュティンダ敵

このゲームは、ジョイスティック対応です。
キーボード



STOPで、ゲームが一時停止して下のウインドウが、
開きます。(ESCでウインドウから抜けます)

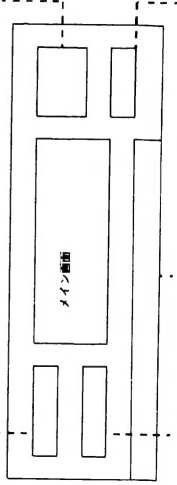
M Y SPEED
ENEMY SPEED
上部ウエポラック
下部ウエポラック
運動し動きます。4・6で、数値が 0-2
までかなりゲーム スピードが増えたいほど遅
くなります。
上部ウエポラックは、1・2で、威力が大きいほど遅
くなります。
下部ウエポラックは、4・6で、威力が大きいほど遅
くなります。

BALKAN<MISSILE><LASER
(ミサイル) (レーザー砲)

発射スピードが遅く、貫通力 発射スピードはまあまあだが
貫通力がない 威力は弱い。 威力はない 貫通力が強い。

敵の数が表示される。

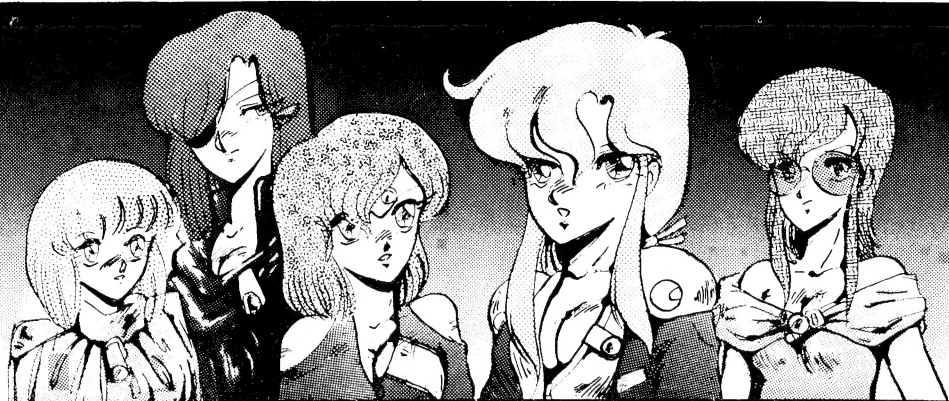
ナビゲーターのマップを表示



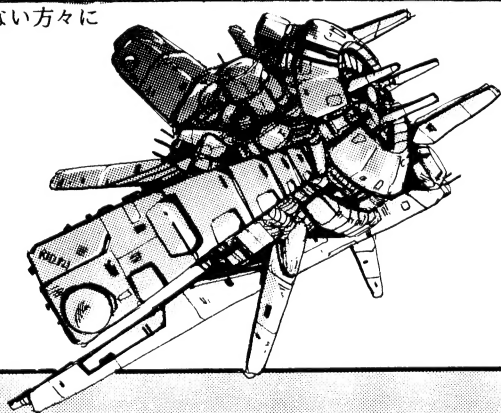
ウエポラックにセレクト
されている武器を表示

シールド・ガード インジケータ・ランプ

ゲーム中タイムが表示される



S Fマニアと、そうでない方々に



PRODUCED
& GREAT
K₂ STAFF